

LAPORAN PRAKTIK PENGALAMAN LAPANGAN
DI SMK NEGERI 3 YOGYAKARTA

Jalan R.W. Monginsidi No. 2, Yogyakarta



Disusun oleh:
Arde Candra Pamungkas
NIM. 12520244051

Program Studi Pendidikan Teknik Informatika
Fakultas Teknik
Universitas Negeri Yogyakarta

Tahun 2015

HALAMAN PENGESAHAN

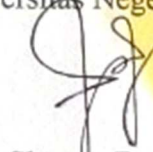
Pengesahan Laporan Pelaksanaan Kegiatan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL)
Universitas Negeri Yogyakarta

Nama : Arde Candra Pamungakas
NIM : 12520244051
Program Studi: Pendidikan Teknik Informatika

Telah melaksanakan kegiatan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) di SMK N 3 Yogyakarta mulai hari Senin, 10 Agustus 2015 sampai dengan hari Sabtu, 12 September 2015. Hasil dari pelaksanaan PPL tertulis dalam laporan ini.

Yogyakarta, 11 September 2015

Dosen Pembimbing PPL
Universitas Negeri Yogyakarta



Slamet, Drs., M.Pd.

NIP. 19510303 197803 1 004

Guru Pembimbing
SMK N 3 Yogyakarta



Radiyanto, S.Pd.

NIP. 19680704 19512 1 001

Mengetahui,

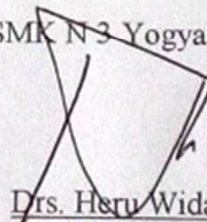
Kepala SMK N 3 Yogyakarta



Drs. Bujang Sabri

NIP. 19630830 198703 1 003

Koordinator PPL
SMK N 3 Yogyakarta



Drs. Heru Widada

NIP. 19630522 198703 1 005

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT atas terselesaikannya Praktik Pengamatan Lapangan (PPL) di SMK Negeri 3 Yogyakarta. Laporan PPL ini merupakan bentuk pertanggung jawaban terhadap pelaksanaan PPL yang dilaksanakan mulai tanggal 10 Agustus 2015 sampai 11 September 2015.

Dalam laporan ini disampaikan analisis situasi SMK Negeri 3 Yogyakarta, perancangan dan pelaksanaan program PPL, analisis hasil pelaksanaan PPL, serta kesimpulan dan saran untuk pihak yang bersangkutan.

Penyelesaian laporan ini tidak terlepas dari dukungan berbagai pihak yang telah membantu memberikan arahan, saran, bimbingan, dan dukungan kepada penyusun, oleh karena itu penyusun mengucapkan terima kasih kepada :

1. Ketua LPPMP beserta jajaran staf LPPMP yang telah memberikan berbagai informasi tentang pelaksanaan PPL di sekolah.
2. Bapak Dr. Giri Wiyono, M.T. selaku Dosen Pembimbing Lapangan PPL yang telah berkenan menyerahkan dan menarik mahasiswa PPL
3. Bapak Slamet, Drs., M.Pd. selaku Dosen Pembimbing Jurusan PPL yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan pemantauan, mulai pada saat pra- PPL, pelaksanaan, hingga penyusunan laporan ini dapat terselesaikan.
4. Bapak Drs. Bujang Sabri selaku Kepala Sekolah SMK Negeri 3 Yogyakarta
5. Bapak Drs. Heru Widada selaku Koordinator PPL SMK Negeri 3 Yogyakarta.
6. Bapak Drs. Triantoro selaku Kepala Program Teknologi dan Informasi SMK Negeri 3 Yogyakarta yang telah memberikan bimbingan dan arahan selama PPL berlangsung.
7. Rادیanto, S.Pd selaku guru pembimbing PPL di SMK Negeri 3 Yogyakarta yang telah memberikan bimbingan dan arahan selama PPL berlangsung.
8. Seluruh Guru dan Karyawan di SMK Negeri 3 Yogyakarta.

Semoga laporan PPL ini bermanfaat bagi mahasiswa dan pembaca.

Yogyakarta, 18 September 2015

Penulis

DAFTAR ISI

KATA PENGANTARiii

DAFTAR ISI.....iv

DAFTAR GAMBAR v

DAFTAR TABEL.....vi

DAFTAR LAMPIRAN.....vii

ABSTRAKviii

BAB I PENDAHULUAN..... 1

 A. Analisis Situasi..... 2

 B. Perumusan Program dan Rancangan Kegiatan PPL 8

BAB II PERSIAPAN, PELAKSANAAN, DAN ANALISA HASIL..... 13

 A. Persiapan 13

 B. Pelaksanaan PPL 17

 C. Analisis Hasil Pelaksanaan 19

 D. Refleksi 20

BAB III PENUTUP 22

 A. Kesimpulan 22

 B. Saran..... 22

DAFTAR PUSTAKA 24

LAMPIRAN

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Denah SMK N 3 Yogyakarta..... 4

Gambar 2. Struktur Organisasi SMK Negeri 3 Yogyakarta..... 6

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Data Jumlah Pengajar, Karyawan, dan Siswa SMKN 3 Yogyakarta 2

Tabel 2. Daftar Materi Pelajaran Desain Multimedia Kelas XI MM 18

DAFTAR LAMPIRAN

1. Matrik Kerja PPL
2. Laporan Mingguan
3. Laporan Dana
4. Kartu Bimbingan
5. Observasi Kelas
7. Dokumentasi
9. Administrasi Guru

ABSTRAK
PRAKTIK PENGALAMAN LAPANGAN (PPL)
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
DI SMK NEGERI 3 YOGYAKARTA
TAHUN AKADEMIK 2015/2016

Oleh:

Arde Candra Pamungkas

12520244051

Universitas Negeri Yogyakarta mempunyai program PPL (Praktik Pengalaman Lapangan) untuk mahasiswa S1 yang mengambil prodi kependidikan. Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) merupakan istilah kependidikan yang bersifat intrakulikuler dan dilaksanakan oleh mahasiswa yang menyangkut tugas kependidikan, baik berupa persiapan administrasi mengajar, praktik mengajar dan evaluasi pembelajaran.

PPL bertujuan untuk memberikan pengalaman dan kesempatan kepada mahasiswa agar dapat menerapkan ilmu pengetahuan dan ketrampilan yang didapatkannya di bangku perkuliahan ke dalam lingkungan pendidikan. PPL dilaksanakan di berbagai instansi sekolah. Dalam kesempatan ini praktikan mendapat lokasi di SMK Negeri 3 Yogyakarta yang beralamatkan di Jalan R.W Monginsidi No.2 Yogyakarta.

Dalam pelaksanaan program PPL yang dimulai 10 Agustus 2015 sampai 12 September 2015, kegiatan yang dilaksanakan berupa praktik mengajar untuk siswa kelas XI MM Jurusan Teknik Komputer dan Informatika. Mahasiswa praktikan mengajar mata pelajaran Desain Multimedia dengan alokasi waktu 2 jam pelajaran untuk setiap kali tatap muka.

Mahasiswa praktikan juga membuat persiapan perangkat pembelajaran. Perangkat Pembelajaran meliputi pembuatan rencana pembelajaran, slide presentasi, program semester serta beberapa administrasi mengajar untuk mata pelajaran Desain Multimedia (DMM). Bimbingan dengan guru pembimbing selalu dilaksanakan oleh mahasiswa praktikan mengenai teknik-teknik penguasaan kelas, penyampaian materi dan tata cara praktik setelah selesai mengajar. Dari kegiatan PPL ini mahasiswa praktikan memperoleh pengalaman yang belum pernah diperoleh diperkuliahan, terutama pengalaman dalam mengajar di kelas.

BAB I

PENDAHULUAN

Sesuai dengan Tri Dharma Perguruan Tinggi yang ketiga yaitu pengabdian kepada masyarakat, maka tanggung jawab mahasiswa setelah mendapatkan ilmu dari kampus adalah mentransfer, menginformasikan dan mengaplikasikan ilmunya kepada masyarakat pada umumnya dan lingkungan kependidikan khususnya. Dari hasil pengaplikasian itu seorang mahasiswa dapat diukur mengenai kesiapan dan kemampuannya sebelum akhirnya menjadi bagian dari masyarakat luas. Beranjak dari hal itu maka diadakanlah program PPL sebagai implementasi dari pengabdian kepada masyarakat dan pengaplikasian ketrampilan dan ilmu pengetahuan yang dimiliki kepada masyarakat khususnya dalam lingkungan pendidikan.

PPL adalah mata kuliah praktik yang dilaksanakan untuk mengembangkan kompetensi mengajar mahasiswa sebagai calon pendidik. PPL dijadikan sebagai pengalaman yang nyata bagi mahasiswa dalam upaya mempersiapkan seluruh potensi diri sebelum terjun langsung sebagai pendidik baik disekolah, klup atau lembaga.

Program PPL dilingkungan sekolah merupakan ajang mahasiswa dalam memberikan sumbangan nyata dalam rangka meningkatkan dan mengembangkan seluruh potensi sekolah. Mahasiswa dengan bekal ilmu yang telah diperoleh sesuai dengan bidang studinya, diharapkan dapat menyumbangkan sesuatu yang berharga di sekolah saat melaksanakan PPL. Oleh karena itu mahasiswa diharapkan mampu mengaktualisasikan potensi akademis, tenaga dan *skills* yang dimilikinya dalam upaya peningkatan potensi sekolah.

Guru sebagai tenaga profesional bertugas melaksanakan dan merencanakan pembelajaran, menilai hasil pembelajaran, melakukan bimbingan dan pelatihan, melakukan penelitian, membantu pengembangan dan pengelolaan program sekolah serta mengembangkan profesionalitasnya (Depdiknas, 2004:8). Maka dari itu, persiapan tenaga guru merupakan hal yang harus diperhatikan sebelum memasuki proses belajar mengajar.

Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) yang dilaksanakan oleh Universitas Negeri Yogyakarta merupakan salah satu sarana yang digunakan sebagai latihan mengajar bagi mahasiswa calon guru setelah lulus nanti. Dalam praktik di lapangan, mahasiswa diharapkan menerapkan teori-teori pengajaran yang telah diberikan saat kuliah. Diharapkan keluaran dari PPL ini adalah mahasiswa sudah memiliki pengalaman mengajar dan siap untuk menjadi guru setelah lulus dari Universitas Negeri Yogyakarta.

Lokasi PPL UNY adalah sekolah atau lembaga pendidikan yang ada di wilayah Propinsi DIY dan Jawa Tengah. Sekolah meliputi SD, SLB, SMP, MTs, SMA, SMK, dan MAN. Lembaga pendidikan mencakup lembaga pengelola pendidikan seperti Dinas Pendidikan, Sanggar Kegiatan Belajar (SKB) milik kedinasan, klub cabang olah raga, balai diklat di masyarakat atau instansi swasta.

Sekolah atau lembaga pendidikan yang digunakan sebagai lokasi PPL dipilih berdasarkan pertimbangan kesesuaian antara mata pelajaran atau materi kegiatan yang dipraktikkan di sekolah atau lembaga pendidikan dengan program studi mahasiswa. Pada program PPL 2015 penulis mendapatkan lokasi pelaksanaan program PPL di SMKN 3 Yogyakarta yang beralamat di Jl. R.W. Monginsidi No. 2A Yogyakarta.

A. Analisis Situasi

SMK Negeri 3 Yogyakarta merupakan salah satu SMK yang mengunggulkan bidang keteknikan dalam berbagai jurusanannya. Dari tahun ke tahun SMKN 3 Yogyakarta melakukan berbagai pengembangan dan pengembangan sehingga memiliki kualitas saing baik lingkup regional maupun nasional.

SMK yang terletak di Jalan R.W Monginsidi no.2 Yogyakarta, Dusun Jetis di Yogyakarta memiliki berbagai kompetensi keahlian: kompetensi keahlian teknik gambar bangunan, teknik konstruksi kayu, teknik instalasi tenaga listrik, teknik audio dan video, teknik pemesinan, teknik kendaraan ringan, teknik multimedia, dan teknik komputer dan jaringan.

Sekolah ini mulai tahun 2015 dikepalai oleh Drs. Bujang Sabri dan didukung oleh jajaran tenaga pengajar dan karyawan dengan total 215 orang.

No	Data	Jumlah
1	PNS (guru)	137
2	PNS (staf)	22
3	Depag	2
4	Nota tgs	1
5	GTT Naban	11
6	GTT	15
7	PTT Naban	14
8	PTT	13
9	Siswa (sampai Agustus 2015)	1788

Tabel 1. Data Jumlah Pengajar, Karyawan, dan Siswa SMKN 3 Yogyakarta

Jumlah siswa yang cukup besar yang berasal dari berbagai daerah di DIY, merupakan peluang sekaligus tantangan yang harus dihadapi oleh sekolah demi mewujudkan misi pendidikan yang dilakukan, yakni terciptanya manusia-manusia handal yang tangguh dan siap bersaing di dunia kerja serta siap mandiri tanpa meninggalkan nilai-nilai luhur pendidikan yang telah dimiliki. Pendidikan, pengajaran, dan pembinaan dari pendidik yang profesional adalah hal yang sangat diperlukan agar siswa termotivasi untuk lebih kreatif dan optimal dalam pengembangan intelektualitasnya.

SMKN 3 Yogyakarta terdapat banyak fasilitas untuk menunjang kegiatan belajar mengajar siswa di sekolah, rincian sarana dan prasarana yang ada di SMKN 3 Yogyakarta adalah sebagai berikut:

1. Kondisi Fisik Sekolah

SMK Negeri 3 Yogyakarta beralamat lengkap di Jl. R.W. Monginsidi No.2 A, Yogyakarta. SMK ini lebih dikenal dengan STM 2 Jetis dan berdiri di lahan dengan luas kurang lebih ±4 hektar. Bangunannya terdiri dari ruang-ruang, yaitu:

- | | |
|----------------------------------|---|
| a. Ruang kepala sekolah | o. Aula |
| b. Ruang wakil kepala sekolah | p. Lapangan basket |
| c. Ruang tata usaha | q. Masjid |
| d. Ruang kepala program studi | r. Ruang guru dan karyawan |
| e. Ruang bursa kerja khusus | s. Perpustakaan |
| f. Ruang bimbingan dan konseling | t. Ruang OSIS dan organisasi |
| g. Ruang laboratorium komputer | ekstrakurikuler |
| h. Ruang administrasi siswa | u. Koperasi siswa |
| i. Ruang olah raga | v. UKS |
| j. Ruang kelas teori | w. Tempat parkir |
| k. Laboratorium audio video | x. Kamar mandi dan WC |
| l. Laboratorium bahasa inggris | y. Kantin |
| m. Gudang dan invetaris alat | z. Pos SATPAM |
| n. Ruang gambar dan perencanaan | aa.Lapangan olah raga (sepakbola, volley, basket, lompat jauh, dll) |



PETA SMK N 3 YOGYAKARTA



Gambar 1. Denah SMK N 3 Yogyakarta

2. Kondisi Non Fisik Sekolah

Berlandaskan hasil *survey* yang telah dilakukan oleh kelompok PPL SMKN 3 Yogyakarta yang sejak tanggal 21 Juni 2015 tersebut, maka dimaksudkan untuk melakukan berbagai pengembangan baik dari segi pembelajaran maupun peningkatan optimalisasi sarana dan prasarana yang ada yang wujudkan didalam bentuk program kerja PPL. Kegiatan ini dilakukan dari tanggal 10 Agustus sampai dengan 12 September 2015, atau selama 1 bulan. Dengan berbagai keterbatasan waktu, tenaga dan dana yang ada sehingga kami berusaha semaksimal mungkin agar seluruh program yang akan kami laksanakan dapat terlaksana dengan baik, tentunya dengan berbagai bantuan kerjasama dari pihak sekolah.

Berdasarkan analisis situasi hasil observasi, maka kelompok PPL berusaha memberikan stimulus bagi pengembangan lebih lanjut di SMK N 3 Yogyakarta sebagai wujud pengabdian terhadap masyarakat. Dengan kesadaran bahwa kontribusi yang bisa diberikan hanya bersifat sementara, yakni 1 bulan, kami mengharapkan kerjasama yang saling mendukung serta terjalinnya komunikasi yang intensif antara kami dengan pihak sekolah. Selain itu kami berharap keberadaan kami di SMK N 3 Yogyakarta yang hanya dalam waktu yang singkat ini akan memberikan pengalaman yang berharga dan bermanfaat bagi

berbagai pihak yang terkait. Adapun kondisi non-fisik SMK N 3 Yogyakarta sebagai berikut:

a. Kondisi umum SMK Negeri 3 Yogyakarta

SMKN 3 Yogyakarta dari tahun ke tahun mencetak lulusan yang mampu berkompetisi, baik dalam dunia keteknikan maupun non ke-akademikan. Adapun visi dan misi, serta tujuan SMK N 3 Yogyakarta sebagai berikut:

1) Visi SMK Negeri 3 Yogyakarta

Menjadi Lembaga Pendidikan dan Pelatihan berstandart internasional yang berfungsi optimal, untuk menyiapkan kader teknisi yang kompeten di bidangnya, unggul dalam iptek, imtaq dan mandiri, sehingga mampu berkompetisi pada era globalisasi.

2) Misi SMK Negeri 3 Yogyakarta

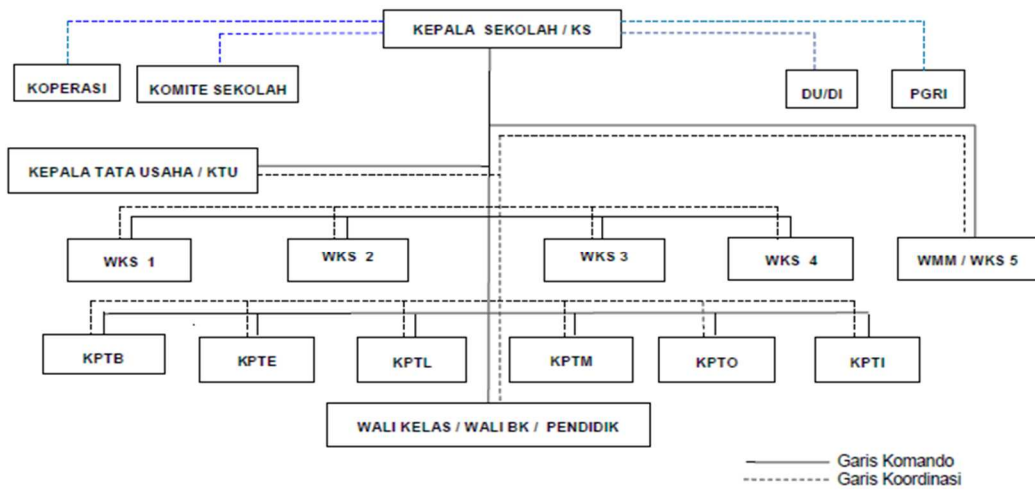
- a) Melaksanakan Pendidikan dan Pelatihan berkualitas prima menuju standar internasional
- b) Melaksanakan Pendidikan dan Pelatihan yang berfungsi optimal untuk menghasilkan lulusan yang kompeten, unggul dalam iptek, imtaq dan mandiri
- c) Melaksanakan Pendidikan dan Pelatihan untuk menghasilkan lulusan yang mampu berkompetisi pada era globalisasi.

3) Tujuan SMK Negeri 3 Yogyakarta

- a) Mewujudkan Lembaga Pendidikan dan Pelatihan yang berkualitas prima menuju standar internasional.
- b) Menghasilkan lulusan yang kompeten di bidangnya, unggul dalam iptek, imtaq dan mandiri.
- c) Menghasilkan lulusan yang mampu berkompetisi pada era globalisasi.
- d) Menghasilkan lulusan yang berwawasan kearifan lokal.

b. Struktur Organisasi SMK Negeri 3 Yogyakarta

Adapun struktur organisasi di SMK Negeri 3 Yogyakarta adalah sebagai berikut:



Gambar 2. Struktur Organisasi SMK Negeri 3 Yogyakarta

c. Kondisi Siswa

Ujian masuk SMK N 3 Yogyakarta memiliki standar yang cukup tinggi, siswa berprestasi difasilitasi dengan berbagai kegiatan ekstrakurikuler (PMR, Pramuka, Pecinta Alam, Volly, OSIS, dll), dan banyak prestasi dalam bidang keteknikan yang diraih.

d. Media dan Sarana Pembelajaran

Selain potensi siswa dan lulusan yang baik karena standar nilai masuk yang cukup baik, SMK Negeri 3 Yogyakarta juga didukung oleh sarana dan prasarana yang cukup memadai yang sepenuhnya bertujuan untuk mendukung kelancaran proses pembelajaran siswa. Beberapa butir yang dapat diamati antara lain :

- 1) Dengan jumlah 1788 siswa, memiliki 215 tenaga pengajar dan karyawan diharapkan sepenuhnya dapat mendukung kegiatan belajar mengajar.
- 2) Sekolah memiliki Bursa Kerja Khusus yang memfasilitasi lulusan SMKN 3 Yogyakarta untuk mencari pekerjaan atau untuk melanjutkan sekolah sesuai bidang studi mereka.

e. Perpustakaan

Secara umum, pengelolaan Perpustakaan sudah bagus. Didukung dengan beberapa staff dan karyawan sehingga pengelolaan ruang, koleksi buku, dan buku paket pelajaran yang dipinjamkan ke siswa dapat terkoordinasi dengan baik.

Banyak koleksi buku yang dimiliki, dan tidak hanya koleksi buku dalam bidang keteknikan saja. Kebanyakan buku–buku sifatnya berisi rangkuman

pengetahuan umum, fiksi dan buku bacaan ringan seperti: novel, majalah, surat kabar, dan lain-lain.

f. Laboratorium dan Bengkel

SMKN 3 Yogyakarta telah memiliki beberapa laboratorium praktik, seperti: laboratorium bahasa Inggris, laboratorium komputer, laboratorium gambar dan perencanaan. lab. multimedia, bengkel pemesinan, bengkel las, bengkel otomotif, bengkel kelistrikan yang sudah terintegrasi di sekolah SMKN 3 Yogyakarta.

g. Lingkungan Sekolah

Secara umum, kondisi dan lokasi sekolah sudah baik dan strategis. Walaupun terletak di tengah-tengah perkotaan, kondisi kelas tenang dan kondusif untuk kegiatan KBM. Luas bangunan sangat lebar (\pm 4 hektar) dengan lingkungan yang bersih. Posisi dan kondisi sekolah sudah bagus. Untuk menikmati fasilitas jaringan WIFI para siswa berkumpul di Balerung. Untuk mahasiswa PPL disediakan ruangan *Base camp* sebagai tempat berkumpulnya para mahasiswa PPL.

h. Fasilitas Olahraga

Fasilitas Olahraga di SMKN 3 Yogyakarta sudah cukup lengkap dan memadai. Selain sudah dilengkapi lapangan dan peralatan olahraga, setiap siswa berprestasi dan memiliki minat dalam bidang keolahragaan juga difasilitasi dan didukung dengan kegiatan ekstrakurikuler keolahragaan yang diselurkan pada turnamen-turnamen atau kegiatan perlombaan antar sekolah baik di tingkat Kota, provinsi maupun nasional.

i. Ruang Kelas

Sebagian besar ruang kelas telah memenuhi standar dengan pengelolaan dan perawatan yang baik. Semua kelas sudah memiliki prasarana Audio Video berupa Speaker dan beberapa Proyektor yang terdapat di setiap kelas yang dapat membantu dalam proses KBM.

j. Tempat Ibadah

SMK Negeri 3 Yogyakarta memiliki Masjid yang cukup besar dengan keadaan lingkungan yang terawat dan bersih. Fasilitasnya juga cukup lengkap, seperti : tempat wudhu, kamar mandi, *sound system*, jam dinding, kipas angin, almari Al-Qur'an, buku-buku bacaan, kotak amal, gudang, tempat sampah, dll.

k. Kegiatan Kesiswaan (Ekstrakurikuler)

Pelaksanaan kegiatan ekstrakurikuler bertujuan untuk meningkatkan prestasi siswa diluar keakademikan. Kegiatan yang dilakukan antara lain: PMR, pramuka, pecinta alam, bola voli, basket, *badminton*, rohis, *taekwondo* dll. Masing-masing bidang/jenis kegiatan ekstrakurikuler telah terorganisasi dengan baik.

l. Bimbingan Konseling

SMK Negeri 3 Yogyakarta sudah memiliki ruang Bimbingan Konseling (BK) sendiri yang cukup terawat dengan baik. Secara struktural dan prosedural juga sudah terorganisasi dengan baik untuk dapat mendukung ketertiban kegiatan pembelajaran.

m. Koperasi Siswa

Keberadaan Koperasi Siswa sangat mendukung dan memfasilitasi siswa dengan cukup lengkap. Hal ini dapat dilihat dengan tersedianya alat tulis, mesin *fotocopy* dan beberapa alat penunjang kegiatan studi lain yang keberadaannya sangat dibutuhkan siswa. Struktur organisasi dan pengaturan jadwal staf koperasi sudah terencana. Dan terdapat mesin *foto copy* yang dapat menunjang terselenggaranya kegiatan belajar di sekolah SMK Negeri 3 Yogyakarta.

B. Perumusan Program dan Rancangan Kegiatan PPL

Praktik Pengajaran Lapangan (PPL) adalah kegiatan kependidikan yang bersifat intrakurikuler yang dilaksanakan oleh mahasiswa yang mencakup tugas-tugas kependidikan, baik yang berupa latihan mengajar secara terpadu, maupun tugas-tugas persekolahan lainnya. Guna pembentukan moral profesi kependidikan dan keguruan yang professional.

Program PPL merupakan kegiatan yang wajib dilaksanakan oleh seluruh mahasiswa UNY yang mengikuti program pendidikan S1. Kegiatan Praktik Pengajaran Lapangan (PPL) meliputi tahapan pra-PPL dan PPL.

Pra-PPL adalah kegiatan sosialisasi PPL lebih awal kepada mahasiswa melalui mata kuliah Kurikulum Pembelajaran, Media Pengajaran, Metodologi Pendidikan serta Pengajaran Mikro yang didalamnya terdapat kegiatan observasi ke sekolah sebagai sarana sosialisasi mahasiswa agar dapat mengetahui sejak dini tentang situasi dan kondisi di lapangan.

PPL adalah kegiatan mahasiswa di lapangan dalam megamati, mengenal dan mempraktikan semua kompetensi yang diperlukan bagi guru. Pengalaman yang

diperoleh tersebut diharapkan dapat dipakaisebagai bekal untuk membentuk calon guru yang sadar akan tugas dan tanggung jawabnya sebagai tenaga professional kependidikan.

Perumusan program kegiatan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) Individu yang dilakukan oleh praktikan bertujuan untuk mengasah kemampuan mahasiswa untuk mengenal manajemen sekolah serta pengembangan dan pembuatan media pembelajaran dan melengkapi administrasi sekolah yang berhubungan dengan Jurusan Pendidikan Teknik Informatika.

Dalam observasi tentang kondisi kegiatan pembelajaran di sekolah dan seluruh aspek penunjang kegiatan pembelajaran maka diperoleh beberapa gambaran tentang seluruh proses kegiatan belajar mengajar di sekolah. Setelah dilakukan analisis ternyata ditemukan beberapa permasalahan yang perlu dipecahkan serta dijadikan program PPL dengan pertimbangan sebagai berikut:

1. Pengembangan metode pembelajaran yang bervariasi dalam rangka penerapan metode baru untuk keberhasilan tujuan pembelajaran di SMK N 3 Yogyakarta.
2. Penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) sebagai pedoman dalam mengajar agar indikator pembelajaran dapat tercapai, selain itu dapat digunakan untuk mengontrol guru dalam menyampaikan materi pembelajaran yang diajarkan.
3. Pendayagunaan potensi yang dimiliki oleh siswa-siswi SMK Negeri 3 Yogyakarta yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan dalam berkompetisi pada prestasi siswa.
4. Kebutuhan siswa serta sarana dan prasarana yang ada
5. Kondisi dan Potensi yang ada di lingkungan SMK Negeri 3 Yogyakarta
6. Pertimbangan dan kesepakatan bersama antara mahasiswa PPL dengan pihak sekolah.

Tujuan dari kegiatan PPL adalah memberikan keterampilan dan pengalaman bagi mahasiswa (praktikan) baik mengenai proses pembelajaran maupun segala macam permasalahan yang ada di dalam dunia pendidikan. Sebelum melakukan praktek mengajar, mahasiswa (sebagai praktikan) melakukan kegiatan pra-PPL dan menyusun rancangan praktik mengajar supaya kegiatan belajar mengajar yang akan dilaksanakan dapat terlaksana dengan baik. Dalam pelaksanaannya mahasiswa memiliki tugas antara lain:

1. Memahami Silabus
2. Membuat RPP sesuai dengan Silabus

3. Memahami administrasi pendidik
4. Mencari bahan ajar sesuai dengan mata pelajaran yang diampu
5. Mengajar dan mendidik siswa di kelas dengan menanamkan pendidikan karakter bangsa.
6. Membuat laporan hasil pelaksanaan kegiatan PPL di sekolah

Dalam pelaksanaan PPL di SMK Negeri 3 Yogyakarta terdiri dari beberapa tahapan antara lain:

1. Pra PPL

Dalam tahapan pra PPL mahasiswa PPL telah melaksanakan:

- a. Sosialisasi dan Koordinasi
- b. Observasi KBM (Kegiatan Belajar Mengajar) dan manajemen
- c. Observasi Potensi
- d. Identifikasi Permasalahan
- e. Diskusi Guru dan Kepala Sekolah
- f. Rancangan kegiatan
- g. Meminta persetujuan koordinator PPL sekolah tentang rancangan program yang dilaksanakan.

2. Rancangan Program

Hasil pra PPL kemudian digunakan untuk menyusun rancangan program.

Rancangan program berdasarkan pada pertimbangan:

- a. Permasalahan sekolah sesuai dengan potensi yang ada
- b. Ketersediaan waktu
- c. Kemampuan mahasiswa
- d. Sarana dan Prasarana pendukung yang diperlukan
- e. Ketersediaan dana yang diperlukan
- f. Kestinambungan program

3. Penjabaran Program Kerja PPL

Dalam pelaksanaannya mahasiswa belajar menjadi seorang pendidik dalam kelas sesuai dengan program keahliannya. Diharapkan mahasiswa dapat belajar tentang proses pembelajaran di kelas. Selain itu mahasiswa diharapkan mampu mengelola kelas dan mengetahui metode atau cara-cara guna mengatasi permasalahan yang timbul dalam proses belajar mengajar.

Selain menyampaikan materi dalam kelas, mahasiswa juga harus dapat menggali potensi dan karakter siswa. Sesuai dengan program pemerintah

tentang Pendidikan Karakter mahasiswa dituntut dapat menanamkan nilai-nilai karakter baik nilai keagamaan maupun kebangsaan pada siswa guna memperbaiki sistem pendidikan yang ada di Indonesia saat ini. Dalam pelaksanaannya mahasiswa tidak hanya dituntut untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi ajar. Melainkan juga nilai-nilai sosial dan budi pekerti yang baik.

Secara garis besar, program PPL bertujuan untuk membentuk kompetensi mengajar sebagai bekal praktik mengajar (*Real Teaching*) di sekolah/lembaga pendidikan sesungguhnya yang diharapkan dapat diterapkan setelah mahasiswa menyelesaikan studinya di perguruan tinggi. Tujuan dan program kerja kegiatan PPL adalah sebagai berikut:

- a. Meningkatkan pemahaman dasar-dasar pengajaran sesungguhnya
- b. Pengkajian standar kompetensi dan kurikulum yang sedang berlaku
- c. Pengkajian pedoman khusus pengembangan silabus dan sistem penilaian sesuai dengan mata pelajaran masing-masing.
- d. Pembuatan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) oleh mahasiswa.
- e. Pembentukan dan peningkatan kompetensi dasar mengajar tertentu pada mahasiswa.
- f. Pembentukan kompetensi kepribadian
- g. Pembentukan kompetensi sosial
- h. Pembentukan kompetensi pedagogik.
- i. Pembentukan kompetensi profesional

Ada beberapa hal yang dirasa perlu untuk diaplikasikan dalam bentuk kegiatan, sehingga dapat dirasakan manfaatnya oleh siswa dan sekolah. Sesuai observasi pembelajaran dan konsultasi dengan Drs. Triantoro selaku kepala program dan Radiyanto, S.Pd selaku guru pembimbing mata pelajaran Desain Multimedia (DMM). Dapat dirumuskan beberapa hal yang dibutuhkan dalam kegiatan PPL, yaitu :

- a. Penyusunan silabus, satuan pembelajaran, dan rencana pembelajaran untuk merencanakan proses pembelajaran agar dapat berjalan sesuai dengan tujuan.
- b. Penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (*Lesson Plan*) untuk kelas XI dalam satu semester. Sebelum pelaksanaan praktik mengajar di kelas, mahasiswa PPL harus membuat skenario atau langkah-langkah kegiatan yang akan dilakukan di kelas yang meliputi materi yang akan disampaikan, metode, dan tujuan apa yang akan dicapai dalam pembelajaran yang akan berlangsung yang dikenal dengan *lesson plan* atau

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Dengan adanya RPP ini, harapannya kegiatan mengajar lebih terencana, terarah dan terprogram, sehingga indikator pencapaian kompetensi yang diharapkan dapat terorganisir dan terlaksana dengan baik.

- c. Pembuatan sistem penilaian yaitu penilaian kognitif siswa selama proses pembelajaran berlangsung dan juga penilaian berdasarkan hasil penugasan yaitu menyelesaikan *job* yang ada pada tugas yang diberikan.
- d. Konsultasi dengan guru pembimbing
Sebelum menyusun RPP, dilakukan konsultasi terkait materi yang akan diajarkan pada masing-masing pertemuan.
- e. Konsultasi dengan dosen pembimbing DPL-PPL
Dosen DPL-PPL mengunjungi mahasiswa untuk konsultasi pelaksanaan PPL seperti: RPP, Media Pembelajaran serta konsultasi permasalahan yang dihadapi saat berlangsungnya pembelajaran dalam kelas.
- f. Praktik Mengajar dikelas.
Kegiatan praktik mengajar di kelas bertujuan untuk mempersiapkan, memberikan pengalaman kepada mahasiswa tentang kegiatan pembelajaran, menambah pengetahuan mahasiswa dalam penyampaian ilmu di dalam kelas, dan pengembangan potensi diri mahasiswa sebagai calon pendidik yang profesional.

BAB II

PERSIAPAN, PELAKSANAAN, DAN ANALISA HASIL

Kegiatan PPL UNY 2015 dilaksanakan dalam waktu satu bulan terhitung dari 10 Agustus sampai tanggal 12 September 2015. Selain itu terdapat juga alokasi waktu untuk observasi sekolah dan observasi kelas yang dilaksanakan sebelum pelaksanaan PPL dimulai. Rumusan program PPL yang direncanakan untuk dilaksanakan di SMK N 3 Yogyakarta merupakan program individu. Uraian tentang hasil pelaksanaan program PPL secara individu dapat dijabarkan sebagai berikut:

A. Persiapan

1. Observasi

Observasi merupakan kegiatan untuk mengamati pembelajaran sebelum pelaksanaan PPL. Kegiatan Observasi ini bersifat wajib untuk semua praktikan. Observasi tersebut dimaksudkan agar mahasiswa dapat merancang program PPL sesuai dengan situasi dan kondisi di lapangan serta mengetahui kondisi siswa di SMK Negeri 3 Yogyakarta. Observasi dibagi menjadi dua macam, yaitu:

a. Observasi Lembaga / Lingkungan Sekolah

Tujuan observasi adalah untuk mengetahui kondisi sekolah secara mendalam agar mahasiswa dapat menyesuaikan diri pada pelaksanaan PPL di sekolah. Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam observasi itu adalah lingkungan fisik sekolah, sarana prasarana sekolah, dan kegiatan belajar mengajar secara umum. Observasi lingkungan sekolah dilaksanakan pada tanggal 23 Maret 2015.

b. Pembelajaran di Dalam Kelas

Observasi pembelajaran di dalam kelas bertujuan agar mahasiswa dapat secara langsung melihat dan mengamati proses belajar di kelas. Berdasarkan observasi yang telah dilakukan tersebut, mahasiswa mendapat masukan tentang cara guru mengajar dan metode yang akan digunakan. Selain itu, sikap siswa dalam menerima pelajaran juga dapat memberi gambaran bagaimana metode yang tepat untuk diaplikasikan pada saat praktik mengajar. Observasi pembelajaran dilaksanakan pada 30 Maret 2015 pada mata pelajaran pemrograman dasar. Adapun hasil observasi pembelajaran sebagai berikut:

1) Perangkat Pembelajaran

b) Satuan Pembelajaran

SMK Negeri 3 Yogyakarta menggunakan Kurikulum 2013

c) Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

Guru SMK Negeri 3 Yogyakarta membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang mengacu pada silabus sebagai persiapan dan panduan dalam mengajar di kelas.

2) Proses Pembelajaran

a) Membuka Pelajaran membuka pelajaran dengan cara memberi salam, berdoa. Setelah itu guru juga memberi motivasi kepada siswa. Sebelum menuju inti pembelajaran, terlebih dahulu guru mengaitkan hubungan materi yang telah dipelajari dengan materi yang akan dipelajari. Waktu yang dibutuhkan dari berdoa hingga apersepsi sekitar 15 menit.

b) Penyajian Materi

Materi yang disampaikan sesuai dengan RPP yang ada. Guru menyampaikan materi dengan komunikatif dan kadang-kadang guru melakukan *icebreaking* sehingga membuat siswa aktif dan tidak jenuh. Guru membimbing siswa untuk menggunakan logika dari pada sekedar melihat buku kemudian dihafalkan. Materi disampaikan dengan metode ceramah dan tanya jawab. Penyajian materi dengan menggunakan *slide* power point dan dengan menggunakan viewer.

c) Metode Pembelajaran

Metode pembelajaran yang digunakan adalah ceramah, diskusi, latihan dan demonstrasi.

d) Penggunaan Bahasa

Proses pembelajaran dilakukan menggunakan bahasa Indonesia

e) Penggunaan Waktu

Guru menggunakan setiap pertemuan untuk menyelesaikan satu topik

f) Gerak

Guru menjelaskan tidak hanya berdiri dalam satu tempat tapi juga berkeliling

g) Cara Memotivasi Siswa

Guru memberikan motivasi dengan nasihat yang bisa membangun semangat belajar siswa

h) Teknik Bertanya

Guru memberikan satu pertanyaan lalu menunjuk salah satu siswa, apabila siswa yang ditunjuk tidak bisa menjawab maka pertanyaan tersebut akan dilontarkan ke siswa yang lain. Contoh lain, guru memberikan satu pertanyaan kemudian beberapa siswa menuliskan jawabannya dipapan tulis. Setelah itu, satu persatu jawaban tersebut dianalisis bersama-sama

i) Teknik Penguasaan Kelas

Di dalam kelas guru memberikan rambu-rambu kepada siswa agar siswa dapat melaksanakan proses pembelajaran dengan baik. Guru memberikan teguran kepada siswa yang tidak menaati aturan.

j) Penggunaan Media

Fasilitas kegiatan belajar mengajar secara keseluruhan di SMK Negeri 3 Yogyakarta sudah lengkap, seperti adanya white board, spidol, penghapus, LCD, dan pendingin ruangan.

k) Bentuk dan Cara Evaluasi

Evaluasi dilakukan secara lisan dengan menanyakan beberapa hal kepada siswa secara spontan. Evaluasi ini lebih untuk memantau ketercapaian kemampuan siswa, bukan untuk mengambil nilai untuk laporan akademik. Guru juga memberikan sebuah latihan untuk mengetahui sejauh mana pemahaman siswa. Selain itu, guru juga memberikan tes teori atau tes praktik.

l) Menutup Pelajaran

Setelah proses pembelajaran berakhir, maka guru mengakhiri pelajaran dengan menarik kesimpulan dan garis besar hasil belajar. Setelah itu, post test digunakan untuk mengingat kembali materi yang telah dipelajari. Guru pun tidak lupa untuk memberikan tugas pertemuan selanjutnya. Kegiatan belajar mengajar diakhiri dengan berdoa bersama dan salam.

3) Perilaku Siswa

a) Perilaku Siswa di Dalam Kelas

Selama pembelajaran berlangsung, siswa antusias dengan penjelasan guru. Setelah guru selesai mendemokan, siswa juga langsung mempraktikkan apa yang diajarkan oleh guru. Secara keseluruhan, perilaku siswa masih bisa dikondisikan.

b) Perilaku Siswa di Luar Kelas

SMK N 3 Yogyakarta memiliki peraturan menutup gerbang pada pukul 07.00. Siswa yang datang terlambat harus menunggu sampai selesai menyantikan lagu Indonesia Raya untuk masuk ke sekolah pada jam pertama. Tidak ada siswa yang meninggalkan sekolah tanpa mendapat izin.

2. Pembelajaran Mikro

Bimbingan mikro untuk jurusan Pendidikan Teknik Informatika dilaksanakan di kampus FT UNY. Bimbingan mikro merupakan wadah bagi mahasiswa PPL untuk berlatih mengajar sebagai guru dengan siswanya dalam teman sekelas. Biasanya dalam pembelajaran mikro setiap kelas dibagi menjadi empat kelompok kecil. Disini mahasiswa diajarkan bagaimana cara menerangkan, membuat media ajar, memotivasi, membuat apersepsi, mengelola kelas dan penguatan kepada siswa

3. Persiapan Mengajar

Persiapan mengajar sangat diperlukan sebelum dan sesudah mengajar. Melalui persiapan yang matang, mahasiswa PPL diharapkan dapat memenuhi target yang ingin dicapai. Persiapan yang dilakukan untuk mengajar antara lain:

a. Konsultasi dengan Guru Pembimbing

Konsultasi dengan guru pembimbing dilakukan sebelum dan setelah mengajar. Sebelum mengajar guru memberikan materi yang harus disampaikan pada waktu mengajar. Bimbingan setelah mengajar dimaksudkan untuk mengevaluasi cara mengajar mahasiswa PPL.

b. Penguasaan Materi

Pada bagian ini, materi yang akan disampaikan pada siswa harus sesuai dengan kurikulum 2013 yang digunakan. Mahasiswa harus menguasai materi dan menggunakan berbagai macam bahan ajar. Materi harus tersusun dengan baik dan jelas.

c. Penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

Penyusunan RPP dilaksanakan sebelum praktikan mengajar, sehingga praktikan dapat mempersiapkan materi, media, dan metode yang digunakan.

d. Pembuatan Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan faktor pendukung yang penting untuk keberhasilan proses pengajaran. Media pengajaran merupakan suatu alat

yang digunakan sebagai media dalam menyampaikan materi kepada siswa agar mudah dipahami oleh siswa. Media ini selalu dibuat sebelum mahasiswa mengajar agar penyampaian materi tidak membosankan.

e. Pembuatan Alat Evaluasi

Alat evaluasi ini berfungsi untuk mengukur seberapa jauh siswa dapat memahami materi yang disampaikan. Alat evaluasi berupa latihan dan penugasan bagi siswa, baik secara individu maupun kelompok.

B. Pelaksanaan PPL

1. Pra Praktik Mengajar

a. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Dalam pelaksanaan kegiatan PPL (praktik mengajar), praktikan mendapat tugas untuk mengajar kelas XI MM untuk mata pelajaran Desain Multimedia. Materi yang disampaikan disesuaikan dengan Silabus dan RPP Desain Multimedia. Praktikan membuat RPP untuk mata pelajaran desain multimedia sesuai dengan format untuk kurikulum 2013. Pada pelaksanaan PPL, praktikan membuat RPP untuk satu semester guna meningkatkan pemahaman praktikan terkait pembuatan RPP dan penyusunan program semester.

b. Metode

Metode yang digunakan selama kegiatan belajar mengajar adalah penyampaian materi Desain Multimedia dengan menggunakan metode ceramah, diskusi kelompok, demonstrasi, praktik, penugasan dan tanya jawab.

c. Media Pembelajaran

Media Pembelajaran yang digunakan dalam melaksanakan praktik mengajar Desain Multimedia, seperti *slide* power point, contoh gambar, *viewer*.

d. Evaluasi Pembelajaran

Evaluasi pembelajaran yang digunakan dalam mata pelajaran desain multimedia adalah dengan memberikan penugasan untuk menyelesaikan beberapa soal tentang segala yang berkaitan dengan materi pelajaran Desain Multimedia

e. Menyelesaikan Administrasi Guru

Mahasiswa praktikan selain melakukan praktik mengajar dan evaluasi terhadap peserta didik, juga wajib menyelesaikan administrasi guru seperti pengisian presensi siswa, daftar nilai pada setiap kali mengajar. Praktikan

juga menyelesaikan Buku pendidik untuk satu semester mata pelajaran Desain Multimedia.

2. Praktik Mengajar

Praktik mengajar merupakan tahap utama dari kegiatan PPL. Praktikan melakukan praktik mengajar dengan pengawasan dan bimbingan dari guru pembimbing yang telah ditentukan oleh pihak sekolah pada setiap mahasiswa praktikan. Kegiatan mengajar dimulai pada Sabtu, 15 Agustus 2015.

Pelaksanaan mengajar bagi praktikan dikelas XI MM untuk mata pelajaran Desain Multimedia. Pelaksanaan praktik mengajar diserahkan kepada praktikan untuk menentukan metode yang akan digunakan selama pengajaran sesuai dengan materi yang akan diajarkan.

Desain Multimedia kelas XI ada pada hari Sabtu jam 1 - 2 untuk tiap minggunya. Berikut merupakan daftar materi yang disampaikan praktikan di kelas XI MM mata pelajaran Desain Multimedia:

Praktik ke	Hari, Tanggal	KD	Materi	Metode
1	Sabtu, 15 Agustus 2015	3.1 Memahami etimologi multimedia	Etimologi multimedia, sejarah multimedia	Ceramah, diskusi, penugasan
2	Sabtu, 22 Agustus 2015	3.2 Memahami produk-produk multimedia	Komponen multimedia, Produk multimedia, pengantar flash	Ceramah, diskusi,
3	Sabtu, 29 Agustus 2015	3.3 Memahami alur proses Multimedia	Siklus pengembangan multimedia. Pra produksi, produksi, dan pasca produksi multimedia	Ceramah, diskusi, penugasan

4	Sabtu, 5 September 2015	3.4 Menalar tahapan proses multimedia	Pra produksi multimedia, Membuat iklan radio	Ceramah, diskusi,
---	-------------------------------	---	---	----------------------

Tabel 2. Daftar Materi Pelajaran Desain Multimedia Kelas XI

3. Umpan Balik pembimbing

Setiap kali setelah melaksanakan pembelajaran, praktikan mendapat pengarahan dari guru pembimbing. Pengarahan ini bertujuan agar praktikan dapat meningkatkan kualitas mengajar

4. Penyusunan Laporan

Penyusunan laporan merupakan suatu bentuk tindak lanjut dari pelaksanaan PPL. Laporan PPL berisi kegiatan yang dilakukan selama PPL. Laporan ini disusun secara individu dengan persetujuan guru pembimbing, koordinator PPL sekolah, Kepala Sekolah, dan DPL-PPL Jurusan Pendidikan Teknik Informatika.

5. Penarikan PPL

Penarikan mahasiswa PPL di sekolah dilaksanakan pada tanggal 12 September 2015 oleh pihak LPPMP yang diwakilkan oleh DPL-PPL masing-masing.

C. Analisis Hasil Pelaksanaan

Secara umum, Mahasiswa PPL dalam melaksanakan PPL tidak banyak mengalami hambatan. Rencana program PPL sudah disusun sedemikian rupa sehingga dapat dilaksanakan sesuai dengan waktu yang telah ditentukan. Berdasarkan catatan-catatan, selama ini seluruh program kegiatan PPL dapat terealisasi.

Mahasiswa telah melaksanakan praktik mengajar 4 kali untuk mata pelajaran Desain Multimedia kelas XI MM. Peserta didik pada kelas XI MM mayoritas memiliki atensi yang baik pada saat mengikuti pelajaran. Dalam proses pembelajaran praktikan lebih meekankan pada proses diskusi, dimana peserta didik dapat secara aktif berbicara dan mengemukakan pendapatnya secara lisan.

Adapun faktor pendukung dan hambatan selama pelaksanaan PPL sebagai berikut:

1. Faktor Pendukung

- a. Guru pembimbing memberikan petunjuk terkait penyusunan administrasi dan materi ajar. Selain itu, praktikan diberikan masukan-masukan untuk perbaikan.
- b. Sebagian besar siswa cukup antusias mengikuti pembelajaran sehingga cukup menambah semangat bagi praktikan.
- c. Siswa kelas MM cukup aktif dan mudah bersosialisasi sehingga menambah rasa nyaman bagi praktikan.

2. Hambatan-hambatan

Beberapa hambatan yang dialami praktikan pada saat melaksanakan PPL di SMK N 3 Yogyakarta diantaranya:

- a. Jumlah jam pelajaran mata pelajaran Desain multimedia hanya 2 jam pelajaran per minggunya menyebabkan beberapa materi tidak tuntas didiskusikan di dalam kelas.
- b. Ada beberapa sikap siswa yang terkadang kurang mendukung saat kegiatan belajar mengajar
- c. Pembuatan Buku Administrasi Pendidik dan kelengkapan yang lain kurang dipahami oleh praktikan. Selama ini, praktikan hanya mengetahui metode untuk membuat satuan pelajaran, Rencana Pembelajaran dan evaluasi pencapaian hasil belajar.

D. Refleksi

Pelaksanaan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) yang telah dilaksanakan disini memberikan manfaat yang cukup besar kepada mahasiswa. Hal ini dapat dilihat dari kinerja mahasiswa yang kian meningkat setelah melakukan praktik PPL terutama untuk pemahaman dan kondisi kenyataan siswa dilapangan.

Dari pengalaman-pengalaman yang di dapat oleh mahasiswa tentunya berguna sebagai bekal untuk membentuk keterampilan bagi seorang calon pendidik. sehingga diharapkan kelak menjadi pendidik yang professional dan berdedikasi tinggi. Secara umum praktik mengajar ini berjalan dengan lancar. Hal-hal yang didapat oleh mahasiswa di antaranya sebagai berikut:

- a. Mahasiswa dapat berlatih menyusun perangkat pengajaran berupa RPP.
- b. Mahasiswa dapat berlatih memilih dan mengembangkan materi, media, dan sumber bahan pelajaran serta metode yang dipakai dalam pembelajaran.

- c. Dapat berlatih melaksanakan kegiatan belajar mengajar di kelas dan mengelola kelas.
- d. Berlatih melaksanakan penilaian hasil belajar siswa dan mengukur kemampuan siswa dalam menerima materi yang diberikan.
- e. Mengetahui tugas-tugas guru antara lain mengajar, memberikan motivasi, mengembangkan minat siswa dan menanamkan moral terhadap siswa di kelas sehingga dapat menjadi bekal untuk menjadi seorang guru yang profesional.
- f. Memahami administrasi guru untuk kurikulum 2013

BAB III

PENUTUP

A. Kesimpulan

Dari hasil kegiatan PPL di SMK N 3 Yogyakarta yang dilaksanakan, memberikan banyak pengalaman bagi praktikan sendiri, dari hasil Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) dapat diambil beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) membuat mahasiswa mampu mengorganisasi masalah dan memberikan penyelesaian terbaik. Selain itu, memberikan pengalaman belajar dan mengajar secara nyata dan langsung serta memberikan pengalaman komunikasi dengan seluruh komponen sekolah.
2. Keberhasilan proses belajar mengajar tergantung kepada unsur utama (guru, murid, orang tua dan perangkat sekolah) ditunjang dengan sarana dan prasarana pendukung.
3. Secara umum, kegiatan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) di SMK Negeri 3 Yogyakarta telah berjalan lancar sesuai rencana.

B. Saran

1. Bagi Mahasiswa PPL
 - a. Mahasiswa diharapkan meningkatkan kerjasama di antara anggota kelompok dan melakukan persiapan dengan lebih baik.
 - b. Mahasiswa diharapkan lebih mempersiapkan diri terhadap kemungkinan-kemungkinan yang bersifat mendadak.
 - c. Mahasiswa diharapkan mempersiapkan rencana pembelajaran beberapa hari sebelum pelaksanaan praktik pembelajaran sebagai pedoman dalam mengajar. Hal ini dimaksudkan agar praktikan benar-benar menguasai materi yang akan diajarkan dengan metode yang tepat.
 - d. Mahasiswa diharapkan sering berkonsultasi pada guru dan dosen pembimbing sebelum dan sesudah mengajar, supaya bisa diketahui kelebihan, kekurangan dan permasalahan selama mengajar. Dengan demikian proses pembelajaran akan mengalami peningkatan kualitas secara terus menerus.
 - e. Mahasiswa diharapkan lebih mengerti kondisi siswa pada saat mengajar. Hal ini perlu diperhatikan karena tingkat penyerapan materi sedikit banyak dipengaruhi kondisi siswa.

2. Bagi Sekolah (SMK N 3 Yogyakarta)

- a. Pihak sekolah diharapkan membuka forum komunikasi kepada mahasiswa PPL sehingga terjadi hubungan yang akrab.
- b. Peningkatan spesifikasi komputer untuk menunjang proses pembelajaran, khususnya untuk jurusan KJ dan MM yang membutuhkan perangkat komputer yang spesifikasi cukup tinggi.

3. Bagi UNY

- a. Program pembekalan PPL hendaknya lebih diefisienkan, dioptimalkan dan lebih ditekankan pada permasalahan yang sebenarnya yang ada di lapangan agar hasil pelaksanaan PPL lebih maksimal.
- b. Hendaknya permasalahan teknik di lapangan yang dihadapi oleh mahasiswa praktikan yang melaksanakan PPL saat ini maupun sebelumnya dikaji dan dicari solusinya untuk diinformasikan kepada mahasiswa PPL yang akan datang agar mereka tidak mengalami permasalahan yang sama.
- c. Memberikan pengarahan dan penjelasan sebaik-baiknya kepada DPL sehingga DPL dapat membimbing mahasiswa PPL dengan informasi yang seharusnya.

DAFTAR PUSTAKA

Tim Penyusun Panduan PPL. 2014. Panduan PPL . Yogyakarta: LPPMP Universitas
Negeri Yogyakarta

LAMPIRAN



MATRIKS PROGRAM KERJA PPL UNY TAHUN 2015

Nama Mahasiswa : Arde Candra Pamungkas
 Nama Sekolah : SMK Negeri 3 Yogyakarta
 Alamat : Jl. RW Monginsidi No.2 Yogyakarta
 Guru Pembimbing : Radiyanto, S.Pd

NIM : 12520244051
 Fakultas : Teknik
 Prodi : Pend. Teknik Informatika
 Dosen Pembimbing : Slamet, Drs., M.Pd

No.	Program/Kegiatan PPL	Jumlah Jam per Minggu						Jumlah Jam
		Pra	Agustus			September		
			I	II	III	IV	V	
1	Observasi Kelas dan Peserta Didik							
	a. Persiapan	2						2
	b. Pelaksanaan	4						4
	c. Evaluasi dan Tindak Lanjut	2						2
2	Pembelajaran Silabus							
	a. Persiapan	2						2
	b. Pelaksanaan	2						2
	c. Evaluasi dan Tindak Lanjut	2						2
3	Penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran							
	a. Persiapan		2	2	2	2		8
	b. Pelaksanaan		4	4	4	4		16
	c. Evaluasi dan Tindak Lanjut		2	2	2	2		8
4	Penyusunan Bahan Ajar							
	a. Persiapan		1	1	1	1		4
	b. Pelaksanaan		2	2	2	2		8
	c. Evaluasi dan Tindak Lanjut		1	1	1	1		4
5	Pembuatan Media Pembelajaran							
	a. Persiapan		1	1	1	1		4
	b. Pelaksanaan		1	1	1	1		4
	c. Evaluasi dan Tindak Lanjut							
6	Konsultasi Persiapan Mengajar		1	1	1	1		4

No.	Program/Kegiatan PPL	Jumlah Jam per Minggu					Jumlah Jam
		Pra	Agustus			September	
			I	II	III	IV V	
7	Praktik Mengajar						
	a. Persiapan		1	1	1	1	4
	b. Pelaksanaan		2	2	2	2	8
	c. Evaluasi dan Tindak Lanjut		1	1	1	1	4
8	Evaluasi Hasil Belajar Siswa						
	a. Persiapan		1	1	1	1	4
	b. Pelaksanaan		1	1	1	1	4
	c. Evaluasi dan Tindak Lanjut		1	1	1	1	4
9	Rekapitulasi Nilai Siswa						
	a. Persiapan		1	1	1	1	4
	b. Pelaksanaan		1	1	1	1	4
	c. Evaluasi dan Tindak Lanjut		1	1	1	1	4
10	Kegiatan non-mengajar						
	Upacara Bendera			1		1	2
	Administrasi Guru		5	5	5	5	20
Total Jumlah Jam PPL							136



Kepala SMK N 3 Yogyakarta,

Drs. Bujang Sabri

NIP. 19630830 198703 1 003

Mengetahui:

Dosen Pembimbing PPL,

Slamet, Drs., M.Pd.

NIP. 19510303 197803 1 004

Yogyakarta, 12 September 2015

Mahasiswa PPL UNY,

Arde Candra Pamungkas

NIM. 12520244051



UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

**LAPORAN MINGGUAN PELAKSANAAN PPL
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
SMK N 3 YOGYAKARTA 2015**

F 02

Untuk Mahasiswa

Jalan W Monginsidi No.2 Yogyakarta Telp. (0274) 513503. Kode Pos: 55233

Nama Sekolah : SMK N 3 Yogyakarta
Alamat Sekolah : Jalan RW Monginsidi no 2 Yogyakarta
Guru Pembimbing : Radiyanto, S.Pd
Minggu ke : 1-5

Nama Mahasiswa : Arde Candra Pamungkas
No Mahasiswa : 12520244051
Fak /Prodi : FT/PT Informatika
Dosen Pembimbing : Slamet, Drs., M.Pd

No	Hari/Tanggal	Materi Kegiatan	Hasil	Hambatan	Solusi
1	Selasa, 11 Agustus 2015	Diskusi dengan guru pembimbing mengenai persiapan Pelaksanaan PPL	Mendapatkan berkas persiapan mengajar guru diantaranya silabus, buku administrasi pendidik dan kalender pendidikan.	Beberapa berkas masih kurang jelas dalam pengisiannya.	Berkomunikasi dengan guru Pembimbing.
2	Rabu, 12 Agustus 2015	Mendampingi dalam mata pelajaran pemrograman web	Membantu siswa menyelesaikan permasalahan dasar HTML		
3	Kamis, 13 Agustus 2015	Diskusi mengenai sumber belajar yang digunakan dan direkomendasikan guru dalam proses pembelajaran	Mendapatkan referensi mengenai buku materi untuk digunakan dalam pengajaran.	Masih kurang dalam kaitannya dengan sumber referensi yang sejenis.	Menggunakan buku lain yang memungkinkan untuk digunakan sebagai bahan mengajar.
4	Jumat, 14 Agustus 2015	Pengisian administrasi guru terutama materi ajar sebagai persiapan mengajar. Konsultasi mengenai materi pembelajaran yang akan diajarkan pada pertemuan pertama	Menyelesaikan beberapa administrasi guru Mendapat beberapa masukan dan referensi mengenai materi ajar yang akan diajarkan	Beberapa bagian belum diisi dikarenakan belum jelas mengenai cara pengisiannya	Konsultasi dengan guru pembimbing

No	Hari/Tanggal	Materi Kegiatan	Hasil	Hambatan	Solusi
5	Sabtu, 15 Agustus 2015	Mengajar kelas XI MM mata pelajaran desain multimedia	Kegiatan belajar mengajar berlangsung lancar		
MINGGU KE 2					
5	Senin, 17 Agustus 2015	Mengikuti upacara bendera hari kemerdekaan RI	Upacara berlangsung lancar		
6	Selasa, 18 Agustus 2015	Penyelesaian administrasi mata pelajaran desain multimedia	Beberapa data untuk administrasi mata pelajaran desain multimedia terselesaikan		
7	Rabu, 19 Agustus 2015	Mendampingi dalam mata pelajaran pemrograman web			
8	Kamis, 20 Agustus 2015	Konsultasi materi ajar untuk mata pelajaran desain multimedia	Terdapat beberapa revisi dan perbaikan		
9	Jumat, 21 Agustus 2015	Membuat materi ajar desain multimedia	Terdapat beberapa materi penyampaian yang perlu ditambahkan		
10	Sabtu, 22 Agustus 2015	Mengajar kelas XI MM mata pelajaran desain multimedia	Kegiatan belajar mengajar berlangsung lancar		
MINGGU KE 3					
10	Senin, 24 Agustus 2015	Pendampingan untuk mata pelajaran sistem operasi	Pembelajaran berlangsung lancar		
11	Selasa, 25 Agustus 2015	Penyelesaian administrasi mata pelajaran desain multimedia	Beberapa data untuk administrasi mata pelajaran desain multimedia terselesaikan		
12	Rabu, 26 Agustus 2015	Mendampingi dalam mata pelajaran pemrograman web			
13	Kamis, 27 Agustus 2015	Konsultasi dengan guru pembimbing untuk materi ajar Desain multimedia	Mendapatkan masukan terkait materi ajar		

No	Hari/Tanggal	Materi Kegiatan	Hasil	Hambatan	Solusi
14	Jumat, 28 Agustus 2015	Membuat slide materi ajar desain multimedia	Materi ajar terselesaikan		
15	Sabtu, 29 Agustus 2015	Mengajar kelas XI MM mata pelajaran desain multimedia	Kegiatan belajar mengajar berlangsung lancar		
MINGGU KE 4					
16	Senin, 31 Agustus 2015	Pendampingan untuk mata pelajaran sistem operasi	Pembelajaran berlangsung lancar		
17	Selasa, 1 September 2015	Penyelesaian Administrasi guru	Beberapa bagian terselesaikan		
18	Rabu, 2 September 2015	Penyelesaian Administrasi guru	Beberapa bagian terselesaikan		
19	Kamis, 3 September 2015	Evaluasi kepada guru pembimbing terkait hasil mengajar pertemuan sebelumnya	Mendapat beberapa masukan		
20	Jumat, 4 September 2015	Mempersiapkan materi ajar untuk pertemuan berikutnya	Materi ajar terselesaikan		
21	Sabtu, 5 September 2015	Mengajar kelas XI MM mata pelajaran desain multimedia	Kegiatan belajar mengajar berlangsung lancar		
MINGGU KE 5					
22	Senin, 7 September 2015	Pendampingan mata pelajaran sistem operasi	Pembelajaran berlangsung lancar		
23	Selasa, 8 September 2015	Penyelesaian Administrasi guru	Beberapa bagian terselesaikan		



UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

**LAPORAN MINGGUAN PELAKSANAAN PPL
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
SMK N 3 YOGYAKARTA 2015**

F 02

Untuk Mahasiswa

Jalan W Monginsidi No.2 Yogyakarta Telp. (0274) 513503. Kode Pos: 55233

No	Hari/Tanggal	Materi Kegiatan	Hasil	Hambatan	Solusi
24	Rabu, 9 September 2015	Penyelesaian Administrasi guru	Beberapa bagian terselesaikan		
25	Kamis, 10 September 2015	Penyelesaian Administrasi guru	Beberapa bagian terselesaikan		
26	Jumat, 11 September 2015	Penyelesaian Administrasi guru	Administrasi terselesaikan		
27	Sabtu, 12 September 2015	Penarikan Mahasiswa PPL			

Yogyakarta, 11 September 2015

Mengetahui,

Dosen Pembimbing Lapangan PPL,

Slamet, Drs., M.Pd.
NIP. 19510303 197803 1 004

Guru Pembimbing,

Radiyanto, S.Pd.
NIP. 19680704 19512 1 001

Mahasiswa,

Arde Candra Pamungkas
NIM. 12520244051



Universitas Negeri Yogyakarta

LAPORAN DANA PELAKSANAAN PPL
TAHUN 2015

F04

Untuk Mahasiswa

NOMOR LOKASI :
NAMA SEKOLAH/LEMBAGA : SMK NEGERI 3 YOGYAKARTA
ALAMAT SEKOLAH/LEMBAGA : JALAN W. MONGINSIDI NO.2 YOGYAKARTA

No	Nama Kegiatan	Hasil Kuantitatif/Kualitatif	Serapan Dana (Dalam Rupiah)				Jumlah
			Swadaya/Lembaga/ Sekolah	Mahasiswa	Pemda Kota	Sponsor/ Lembaga lainnya	
1	Admin Pendidik mata pelajaran Desain Multimedia Kelas XI MM	Tersedianya Buku 1, Buku 2, buku 3 pendidik untuk mata pelajaran desain multimedia kelas XI MM sebagai pegangan Guru		Rp. 30.000,-			Rp. 30.000,-
Jumlah							Rp. 30.000,-

Keterangan : Semua bentuk bantuan dan swadaya dinyatakan/ dinilai dalam rupiah menggunakan standar yang berlaku di lokasi setempat.

Yogyakarta, 12 September 2015

Mengetahui,

Kepala Sekolah/ Pimpinan Lembaga



Dosen Pembimbing Lapangan

Slemet, Drs., M.Pd.
NIP.19510303 197803 1 004

Mahasiswa,

Arde Candra Pamungkas
NIM. 12520244051



KARTU BIMBINGAN PPL/MAGANG III DI SEKOLAH/ LEMBAGA
PUSAT PENGEMBANGAN PPL DAN PKL
LEMBAGA PENGEMBANGAN DAN PENJAMINAN MUTU PENDIDIKAN (LPPMP) UNY
TAHUN 2015/2016

F04

UNTUK MAHASISWA

Nama Sekolah/ Lembaga : smk N 3 Yogyakarta
Alamat Sekolah/ Lembaga : Jalan R.W. Monginsidi No 2, Yogyakarta Fax./ Telp. Sekolah/Lembaga :
Nama DPL PPL/ Magang III : Slamet Drs Mpd
Prodi / Fakultas DPL PPL/ Magang III : Pendidikan Teknik Informatika
Jumlah Mahasiswa PPL/ Magang III : 2

No	Tgl. Kehadiran	Jml Mhs	Materi Bimbingan	Keterangan	Tanda Tangan DPL PPL/ Magang III
1	28/8/2015	2	Pelaksanaan PPL, Peluensi mengesies		
2	4/9/2015	2	Laporan PPL		

PERHATIAN :

- ☛ Kartu bimbingan PPL ini dibawa oleh mhs PPL/ Magang III (1 kartu untuk 1 prodi).
- ☛ Kartu bimbingan PPL/ Magang III ini harap diisi materi bimbingan dan dimintakan tanda tangan dari DPL PPL/ Magang III setiap kali bimbingan di lokasi.
- ☛ Kartu bimbingan PPL/ Magang III ini segera dikembalikan ke PP PPL & PKL UNY paling lambat 3 (tiga) hari setelah penarikan mhs PPL/ Magang III untuk keperluan administrasi.



Mengetahui,
Kepala Sekolah / Lembaga

Yogyakarta, 12 September 2015
Mhs PPL/ Magang III Prodi ... Informatika



UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

LAPORAN OBSERVASI
PEMBELAJARAN DI KELAS DAN
OBSERVASI PESERTA DIDIK


NPma.1
untuk mahasiswa

NAMA MAHASISWA : ARDE CANDRA P PUKUL : 10.00 WIB
NO. MAHASISWA : 12520244051 TEMPAT PRAKTIK : SMK N 3 Yogyakarta
TGL. OBSERVASI : 20 Maret 2015 FAK/JUR/PRODI : PT. INFORMATIKA

No	Aspek yang diamati	Deskripsi Hasil Pengamatan
A	Perangkat Pembelajaran	
	1. Kurikulum 2013	Sudah Ada
	2. Silabus	Sudah Ada
	3. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)	Sudah Ada
B	Proses Pembelajaran	
	1. Membuka pelajaran	Dimulai dari berdoa terlebih dahulu kemudian dilanjutkan presensi dengan cara memanggil nama siswa satu persatu.
	2. Penyajian materi	Sebelum menambahkan materi yang akan d ajarkan pada hari itu, guru menanyakan terlebih dahulu materi minggu yang lalu untuk mengingatkan kembali dan kemudian dilanjutkan menjelaskan materi berikutnya.
	3. Metode pembelajaran	Metode yang digunakan adalah metode ceramah dan diskusi.
	4. Penggunaan bahasa	Guru menjelaskan materi menggunakan bahasa Indonesia.
	5. Penggunaan waktu	Guru menjelaskan materi kira kira 60 menit dan kemudian guru mulai diskusi tanya jawab dengan siswanya agar guru bisa mengetahui bahwa siswanya sudah paham atau belum. Guru menugaskan salah salah satu siswa maju menjelaskan di depan kelas
	6. Gerak	Guru menjelaskan materi tidak hanya berada didepan kelas, tetapi guru juga mendekat ke siswa dan diskusi dengan beberapa siswa agar siswa merasa diperhatikan dan tidak canggung lagi untuk bertanya jika kurang jelas.
	7. Cara memotivasi siswa	Guru memberikan gambaran kepada siswa setelah lulus nanti.
	8. Teknik bertanya	Siswa diberi kesempatan bertanya oleh guru selama kegiatan belajar mengajar di kelas. Sese kali guru

		juga memancing siswa agar mau bertanya.
	9. Teknik penguasaan kelas	Guru menjelaskan dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan dan mencoba mendiskusikan dengan siswa.
	10. Penggunaan media	Media yang digunakan oleh guru adalah papan tulis putih (white board) dan papan tulis hitam (black board)
	11. Bentuk dan cara evaluasi	Evaluasi yang digunakan oleh guru dengan memberikan soal/ujian
	12. Menutup pelajaran	Menyimpulkan materi yang telah diberikan kemudian memperkuat dengan pemberian tugas.
C	Perilaku Siswa	
	1. Perilaku siswa di dalam kelas	Siswa memperhatikan apa yang dijelaskan oleh guru.
	2. Perilaku siswa di luar kelas	Baik

Guru Pembimbing
SMKN 3 YOGYAKARTA


Radiyanto, S.Pd
NIP. 19680704 19512 1 001

Yogyakarta, 30 Maret 2015
Mahasiswa


Arde Cardra Pamungkas
NIM. 12520244051

JADWAL MENGAJAR SMK NEGERI 3 YOGYAKARTA

TAHUN PELAJARAN : 2015 / 2016

Bapak/Ibu : Arde Candra Pamungkas

HARI	JAM KE	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
SENIN	Mata Pelajaran										
	Kelas										
SELASA	Mata Pelajaran										
	Kelas										
RABU	Mata Pelajaran										
	Kelas										
KAMIS	Mata Pelajaran										
	Kelas										
JUM'AT	Mata Pelajaran										
	Kelas										
SABTU	Mata Pelajaran	DMM									
	Kelas	XI MM									

Keterangan :

WAKTU PELAJARAN	
Senin s.d Sabtu Tidak Upacara	Senin s.d Sabtu Upacara : 07.00 - 07.45
1. 07.00 - 07.45	1. 07.45 - 08.25
2. 07.45 - 08.30	2. 08.25 - 09.05
3. 08.30 - 09.15	3. 09.05 - 09.45
4. 09.15 - 10.00	4. 09.45 - 10.25
ISTIRAHAT (15')	ISTIRAHAT (15')
5. 10.15 - 11.00	5. 10.40 - 11.20
6. 11.00 - 11.45	6. 11.20 - 12.00
ISTIRAHAT (30')	ISTIRAHAT (30')
7. 12.15 - 13.00	7. 12.30 - 13.10
8. 13.00 - 13.45	8. 13.10 - 13.50
9. 13.45 - 14.30	9. 13.50 - 14.30
10. 14.30 - 15.15	10. 14.30 - 15.10

Catatan :

1. Jangan mengubah jadwal tanpa sepengetahuan Kepala Sekolah
2. Jadwal ini mulai berlaku tanggal 3 Agustus 2015
3. Jumlah jam mengajar 30 jam
4. Wali kelas Radiyanto, S.Pd

PERHITUNGAN MINGGU/JUMLAH JAM EFEKTIF

Mata Pelajaran : Desain Multimedia
Kelas : XI
Kompetensi Keahlian : MM
Program Studi Keahlian : Teknik Komputer dan Informatika
Bidang Studi Keahlian : Teknologi Informasi dan Komunikasi
Semester : Gasal
Tahun Pelajaran : 2015/2016

No.	Bulan	Jml Minggu dalam Semester	Jml Minggu Tidak Efektif	Jml Minggu Efektif	Jml Hari Efektif	Jml Jam Efektif
1	JULI	5	4	1	0	0
2	AGUSTUS	4	0	4	4	8
3	SEPTEMBER	5	0	5	5	10
4	OKTOBER	4	0	4	4	8
5	NOVEMBER	4	0	4	3	6
6	DESEMBER	5	2	3	3	6
Jumlah		27	6	21	19	38

Jumlah Jam Pelajaran per Minggu

:

2

JP

Jumlah Jam Pelajaran Efektif

:

38

JP

Rincian :

a. Tatap Muka

:

30

JP

b. Ulangan Harian (.... Kali)

:

0

JP

c. Ulangan Tengah Semester

:

2

JP

d. Ulangan Akhir Semester

:

4

JP

e. Perbaikan/Pengayaan

:

2

JP

f. Cadangan

:

0

JP

Jumlah

:

38

JP

Yogyakarta, Juli 2015

Mengetahui :
Guru Pembimbing,

Pendidik,

Radiyanto, S.Pd
NIP. 19680704 19512 1 001

Arde Candra Pamungkas
NIM. 12520244051

ANALISIS MATERI PEMBELAJARAN

Mata Pelajaran

Kelas

Kompetensi Keahlian

Program Studi Keahlian

Bidang Studi Keahlian

Semester

Tahun Pelajaran

: Desain Multimedia

: XI

: MM

: Teknik Komputer dan Informatika

: Teknologi Informasi dan Komunikasi

: 1 dan 2

: 2015/2016

No.	Standar Kompetensi/Kompetensi Dasar	Kode Profil	Jumlah Jam	Tempat Pembelajaran	
				Sekolah (Jam.pel)	DU/DI (Jam.pel)
	SEMESTER 1				
1	Memahami etimologi multimedia	3.1.	4	4	
	menyajikan data hasil pengamatan terhadap berbagai media dalam kehidupan sehari-hari	4.1.			
2	memahami produk-produk multimedia	3.2.	6	6	
	menyajikan contoh-contoh produk multimedia	4.2.			
3	memahami alur proses produksi multimedia	3.3.	12	12	
	menalar tahapan proses multimedia	4.3.			
4	memahami gambar sketsa	3.4	4	4	
	menyajikan gambar hasil sketsa	4.4			
5	memahami ilustrasi	3.5	4	4	
	menyajikan contoh-contoh ilustrasi	4.5			
JUMLAH			30	30	
	SEMESTER 2				
6	Memahami gambar bentuk	3.6	4	4	
	Menyajikan hasil gambar bentuk	4.6			
7	memahami gambar prespektif	3.7	8	8	
	menyajikan hasil gambar prespektif	4.7			
8	memahami teori warna	3.8	6	6	
	menyajikan hasil percobaan percampuran/kombinasi 2 warna, 3 warna sesuai perencanaan	4.8			
9	memahami elemen desain	3.9	6	6	
	menyajikan hasil percobaan penyusunan elemen-elemen desain dalam sebuah bidang	4.9			
10	memahami tata letak objek geometris	3.10	6	6	
	menyajikan hasil tata letak objek geometris	4.10			
JUMLAH			30	30	

Yogyakarta, Juli 2015

Mengetahui :
Guru Pembimbing,

Pendidik,

Radiyanto, S.Pd
NIP. 19680704 19512 1 001

Arde Candra Pamungkas
NIM. 12520244051

PROGRAM SEMESTER

Mata Pelajaran	: DESAIN MULTIMEDIA
	: XI /
Kelas / Semester	Gasal
Kompetensi Keahlian	: MM

Program Studi Keahlian : Teknik Komputer dan Informatika
Bidang Studi Keahlian : Teknologi Informasi dan Komunikasi
Tahun Pelajaran : 2015 / 2016

No	Kompetensi Dasar/Materi Pembelajaran	Jml Jam	Bulan																												Ket.
			Juli				Agustus				September				Oktober				November				Desember								
			1	2	3	4	5	1	2	3	4	1	2	3	4	5	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	5		
1	Memahami etimologi multimedia	2						2																							
2	Menyajikan data hasil pengamatan terhadap berbagai media dalam kehidupan sehari-hari	4							2	2																					
3	Memahami produk-produk multinedia	4									2	2																			
4	Menyajikan contoh-contoh produk multimedia	4										2	2																		
5	memahami alir proses produksi multimedia	4												2	2																
6	menalar tahapan proses produksi multimedia	4														2	2														
7	memahami gambar sketsa	2																2													
8	menyajikan gambar hasil sketsa	2																		2											
9	memahami ilustrasi	2																			2										
10	menyajikan contoh-contoh ilustrasi	2																				2									
	JUMLAH	24					mos	2	2	2	2	2	2	2	2	2	uts	2	2	2	2	2	2	HG		uas	P	R			
								1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16		17	18	19				

Mengetahui :
Guru Pembimbing,

Radiyanto, S.Pd
NIP. 19680704 19512 1 001

Yogyakarta, Juli 2015

Pendidik,

Arde Candra Pamungkas
NIM. 12520244051

**SILABUS MATA PELAJARAN DESAIN MULTIMEDIA
(PAKET KEAHLIAN MULTIMEDIA)**

Nama Sekolah : SMK Negeri 3 Yogyakarta

Mata Pelajaran : Desain Multimedia

Kelas/Semester : XI / ganjil

F/751/WKS1/8

24-May-14

Kompetensi Inti :

- KI 1 : Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya
- KI 2 : Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif dan pro-aktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.
- KI 3 : Memahami, menerapkan dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual dan prosedural berdasarkan rasa ingintahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dalam wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian dalam bidang kerja yang spesifik untuk memecahkan masalah.
- KI 4 : Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu melaksanakan tugas spesifik dibawah pengawasan langsung.

Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
3.1. Memahami etimologi multimedia 4.1. Menyajikan data hasil pengamatan	3.1.1 Terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran tentang sejarah dan etimologi multimedia 3.1.2 Menjelaskan	Etimologi Multimedia <ul style="list-style-type: none">Sejarah dan Definisi Etimologi Multimedia	Mengamati Berbagai media dalam kehidupan sehari-hari	Tugas Menyelesaikan masalah tentang manfaat multimedia	4 JP	Tay Vaughan, 2006, Multimedia : Making it Work, Penerbit Andi, Yogyakarta

Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
terhadap berbagai media dalam kehidupan sehari-hari	<p>3.1.3 pengertian multimedia Menjelaskan tentang multimedia content production</p> <p>3.1.4 Menjelaskan tentang multimedia communication</p> <p>4.1.1 Mengamati dan mendiskusikan penggunaan multimedia dalam kehidupan sehari-hari</p>	<ul style="list-style-type: none"> Manfaat Multimedia Tools dan penggunaannya 	<p>Menanya</p> <ul style="list-style-type: none"> Mendiskusikan manfaat multimedia Mendiskusikan dalam kelompok kecil tentang produk multimedia <p>Eksperimen/Eksplorasi</p> <ul style="list-style-type: none"> Mengeksplorasi tools multimedia <p>Asosiasi</p> <p>Membuat kesimpulan definisi multimedia dan manfaat multimedia</p> <p>Mengkomunikasikan</p> <p>Menyampaikan hasil pengamatan berbagai media dalam kehidupan sehari-hari</p>	<p>Observasi</p> <p>Mengamati kegiatan/aktivitas siswa secara individu dan dalam diskusi dengan checklist lembar pengamatan atau dalam bentuk lain</p> <p>Portofolio</p> <ul style="list-style-type: none"> Hasil kerja mandiri/kelompok Bahan Presentasi <p>Tes</p> <p>Essay , pilihan ganda</p>		

Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
3.2. Memahami produk-produk multimedia 4.2. Menyajikan contoh-contoh produk multimedia	3.2.1 Terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran tentang produk-produk multimedia 3.2.2 Terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran tentang elemen multimedia 3.2.3 Terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran tentang komponen multimedia 4.2.1 Mengamati dan mendiskusikan contoh produk multimedia dalam kehidupan sehari-hari	Produk-produk Multimedia <ul style="list-style-type: none"> • Elemen-elemen multimedia • Komponen Multimedia • Produk-produk Multimedia 	Mengamati Berbagai contoh produk multimedia Menanya <ul style="list-style-type: none"> • Mendiskusikan elemen-elemen multimedia Eksperimen/Eksplorasi <ul style="list-style-type: none"> • Mengeksplorasi komponen multimedia Asosiasi Membuat kesimpulan elemen-elemen multimedia Mengkomunikasikan Menyampaikan hasil diskusi contoh-contoh produk multimedia	Tugas Menyelesaikan masalah tentang komponen multimedia Observasi Mengamati kegiatan/aktivitas siswa secara individu dan dalam diskusi dengan checklist lembar pengamatan atau dalam bentuk lain Portofolio <ul style="list-style-type: none"> • Hasil kerja mandiri/kelompok • Bahan Presentasi Tes Essay , pilihan ganda	6 JP	Tay Vaughan, 2006, Multimedia : Making it Work, Penerbit Andi, Yogyakarta Suyanto, M., Multimedia Alat untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing, Penerbit Andi, Yogyakarta

Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
3.3. Memahami alir proses produksi multimedia 4.3. Menalar tahapan proses produksi multimedia	3.3.1 Mengamati dan mendiskusikan tahapan proses produksi multimedia 4.3.1 Mengamati dan mendiskusikan tahap pra produksi multimedia 4.3.2 Mengamati dan mendiskusikan tahap produksi multimedia 4.3.3 Mengamati dan mendiskusikan tahap pasca produksi multimedia	Proses Produksi Multimedia <ul style="list-style-type: none"> Alir proses (life cycle) produksi produk multimedia. Proses pra produksi (pre production) multimedia Proses produksi (production) multimedia Proses purna produksi (post production) multimedia 	Mengamati Diagram alir proses produksi multimedia Menanya <ul style="list-style-type: none"> Mendiskusikan setiap proses mulai pra hingga purna produksi multimedia Eksperimen/Eksplorasi <ul style="list-style-type: none"> Mengeksplorasi salah satu proses produksi multimedia Asosiasi Membuat kesimpulan tahapan proses produksi multimedia Mengkomunikasikan Menyampaikan hasil diskusi contoh-contoh produk multimedia	Tugas Menyelesaikan masalah tentang tahapan proses produksi multimedia Observasi Mengamati kegiatan/aktivitas siswa secara individu dan dalam diskusi dengan checklist lembar pengamatan atau dalam bentuk lain Portofolio <ul style="list-style-type: none"> Hasil kerja mandiri/kelompok Bahan Presentasi Tes Essay , pilihan ganda	8 JP	Tay Vaughan, 2006, Multimedia : Making it Work, Penerbit Andi, Yogyakarta

Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
3.4. Memahami gambar sketsa 4.4. Menyajikan hasil gambar sketsa	3.4.1 Terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran tentang gambar sketsa 3.4.2 Mengamati dan mendiskusikan unsur-unsur seni dan komposisi estetis gambar sketsa 3.4.3 Mengamati dan mendiskusikan sketsa bentuk, makhluk hidup, dan sketsa suasana ramai 4.4.1 Mampu menyajikan gambar sketsa	Gambar Sketsa <ul style="list-style-type: none"> • Unsur seni • Komposisi estetis • Sketsa bentuk • Sketsa makhluk hidup • Sketsa suasana ramai 	Mengamati Contoh gambar sketsa Menanya <ul style="list-style-type: none"> • Mendiskusikan unsur seni dan komposisi estetis gambar sketsa Eksperimen/Eksplorasi <ul style="list-style-type: none"> • Melakukan sketsa bentuk, makhluk hidup dan suasana ramai Asosiasi Membuat kesimpulan unsur seni dan komposisi estetis gambar sketsa Mengkomunikasikan Menyampaikan hasil diskusi unsur seni dan komposisi estetis sketsa	Tugas Menyelesaikan masalah tentang gambar sketsa Observasi Mengamati kegiatan/aktivitas siswa secara individu dan dalam diskusi dengan checklist lembar pengamatan atau dalam bentuk lain Portofolio <ul style="list-style-type: none"> • Hasil kerja mandiri/kelompok • Bahan Presentasi Tes Essay , pilihan ganda	10 JP	Tay Vaughan, 2006, Multimedia : Making it Work, Penerbit Andi, Yogyakarta

Yogyakarta, Juli 2015

Mengetahui :
Guru Pembimbing,

Radiyanto, S.Pd
NIP. 19680704 19512 1 001

Pendidik,

Arde Candra Pamungkas
NIM. 12520244051

28	Septian Rifqi Nursandy	L	√	√	√	√														
29	Shafira Lupita Kusuma Putri	P	√	√	√	√														
30	Wachid Suryo Negoro	L	K	√	√	√														
31	Yuliyanto Prasetyawan	L	√	√	√	√														

Megetahui,
Guru Pembimbing,

Yogyakarta, Juli 2015
Pendidik,

Radiyanto, S.Pd
NIP. 19680704 19512 1 001

Arde Candra Pamungkas
NIM. 12520244051



RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP) ke 1

Satuan Pendidikan	: Sekolah Menengah Kejuruan
Program Keahlian	: Teknik Komputer dan Informatika
Paket Keahlian	: Multimedia
Mata Pelajaran	: Desain Multimedia
Kelas/Semester	: XI/I
Materi Pokok	: Etimologi Multimedia
Alokasi Waktu	: 2 x 40 menit (2 Jam Pelajaran)

A. Kompetensi Inti

- KI.1. Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya.
- KI.2. Menghayati dan Mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif dan proaktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.
- KI.3. Memahami, menerapkan, menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dalam wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait fenomena dan kejadian dalam bidang kerja yang spesifik untuk memecahkan masalah.
- KI.4. Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, bertindak secara efektif dan kreatif dan mampu melaksanakan tugas spesifik dibawah pengawasan langsung.

B. Kompetensi Dasar

- 1.3 Mengamalkan nilai-nilai keimanan sesuai dengan ajaran agama dalam kehidupan sehari-hari
- 2.1. Menunjukkan perilaku rasa ingin tahu; teliti; terbuka dan kreatif dalam aktivitas sehari-hari sebagai wujud implementasi sikap dalam menyelesaikan tugas menggunakan teknologi menengah
- 2.2. Menghargai kerja individu dan kelompok dalam aktivitas sehari-hari, menyelesaikan pekerjaan dengan menggunakan teknologi menengah dan melaporkan hasilnya
- 3.1. Memahami etimologi multimedia
- 4.1. Menyajikan data hasil pengamatan terhadap berbagai media dalam kehidupan sehari-hari

Indikator Pencapaian Kompetensi

- 3.1.5 Terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran tentang sejarah dan etimologi multimedia
- 3.1.6 Menjelaskan pengertian multimedia
- 3.1.7 Menjelaskan tentang multimedia content production
- 3.1.8 Menjelaskan tentang multimedia communication
- 4.1.2 Mengamati dan mendiskusikan penggunaan multimedia dalam kehidupan sehari-hari

C. Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti pelajaran ini siswa dapat:

- 1. Melalui observasi peserta didik dapat memahami sejarah dan pengertian multimedia



- 2. Melalui observasi peserta didik dapat memahami tentang multimedia content production
- 3. Melalui observasi peserta didik dapat memahami tentang multimedia communication
- 4. Melalui diskusi peserta didik dapat memahami penggunaan multimedia dalam kehidupan sehari-hari

D. Materi Pembelajaran

- 1. Pengertian multimedia
- 2. Multimedia content production
- 3. Multimedia communication
- 4. Tools multimedia
- 5. Penggunaan multimedia dalam kehidupan sehari-hari

E. Pendekatan, Model dan metode Pembelajaran

- 1. Pendekatan : Saintifik
- 2. Model Pembelajaran : Inquiry based learning
- 3. Metode : Paparan, Diskusi, Tanya jawab

F. Alat, Bahan, Media, dan Sumber Belajar

- 1. Media Pembelajaran: LCD projector, Laptop, Bahan Tayang
- 2. Sumber Belajar: Buku Teks Siswa, Buku Pegangan Guru, Sumber lain yang relevan, Internet.

G. Kegiatan Pembelajaran

Pertemuan 1 (2 x 40 menit)

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<p>Orientasi, motivasi dan apersepsi</p> <ul style="list-style-type: none">a. Guru membuka dengan salam pembukab. Ketua kelas memimpin doa pada saat pembelajaran dimulaic. Menyanyikan lagu Indonesia Rayad. Guru mengadakan presensi kehadiran siswae. Guru mempersilakan siswa untuk mengumpulkan tugas yang telah diberikan minggu laluf. Guru menjelaskan manfaat penguasaan kompetensi dasar ini sebagai modal awal untuk menguasai pasangan kompetensi dasar lainnya yang tercakup dalam mata pelajaran desain multimediag. Guru memberitahu rencana kegiatan dan penilaian yang akan dilakukan.h. Guru dengan santun mengajukan pertanyaan-pertanyaan untuk mengarahkan siswa masuk ke materi yang akan dipelajari.	15 Menit
Kegiatan Inti	<p>1. ORIENTASI MASALAH (Mengamati, Menanya)</p>	50 Menit



No	Namasiswa/Kelompok	Disiplin				Jujur				Tanggung Jawab				Santun				Nilai Akhir
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
13	Febry Karuniawan Dwisaputra																	
14	Hasna Rifdah Khairunnisa																	
15	Isti Rahayu																	
16	Jhon Peter Dwi Gusman																	
17	Marcelinus Prabandaru Dewantoro																	
18	Maria Aegypti Nadia Damarsasi																	
19	Marvina Nabyla Ayu Basunando																	
20	Muhammad Mughni Amal Al Husna																	
21	Novita Ayu Lestari																	
22	Pramodya Talla																	
23	Ratna Triyani																	
24	Rayhan Naufal																	
25	Rizki Arbaani																	
26	Salma Silvia Febiola																	
27	Satriyo Pinandito																	
28	Septian Rifqi Nursandy																	
29	Shafira Lupita Kusuma Putri																	
30	Wachid Suryo Negoro																	
31	Yuliyanto Prasetyawan																	

b. Rubrik Penilaian

Peserta didik memperoleh skor:

- 4 = jika empat indikator terlihat
- 3 = jika tiga indikator terlihat
- 2 = jika dua indikator terlihat
- 1 = jika satu indikator terlihat

IndikatorPenilaianSikap:

Disiplin

- a. Tertib mengikuti instruksi
- b. Mengerjakan tugas tepat waktu
- c. Tidak melakukan kegiatan yang tidak diminta
- d. Tidak membuat kondisi kelas menjadi tidak kondusif

Jujur

- a. Menyampaikan sesuatu berdasarkan keadaan yang sebenarnya



- b. Tidak menutupi kesalahan yang terjadi
- c. Tidak menyontek atau melihat data/pekerjaan orang lain
- d. Mencantumkan sumber belajar dari yang dikutip/dipelajari

Tanggung Jawab

- a. Pelaksanaan tugas piket secara teratur
- b. Peran serta aktif dalam kegiatan diskusi kelompok
- c. Mengajukan usul pemecahan masalah
- d. Mengerjakan tugas sesuai yang ditugaskan

Santun

- a. Berinteraksi dengan teman secara ramah
- b. Berkomunikasi dengan bahasa yang tidak menyinggung perasaan
- c. Menggunakan bahasa tubuh yang bersahabat
- d. Berperilaku sopan

Nilai akhir sikap diperoleh berdasarkan modus (skor yang sering muncul) dari keempat aspek sikap di atas.

Kategori nilai sikap:

- Sangat baik : apabila memperoleh nilai akhir 4
- Baik : apabila memperoleh nilai akhir 3
- Cukup : apabila memperoleh nilai akhir 2
- Kurang : apabila memperoleh nilai akhir 1

2. Penilaian Ranah Pengetahuan

a. Kisi-kisi dan Soal

Kompetensi Dasar	IPK	Indikator Soal	Jenis Soal	Soal
3.1 Memahami etimologi multimedia	3.1.1 Menjelaskan pengertian multimedia 3.1.2 Menjelaskan tentang multimedia content production 3.1.3 Menjelaskan tentang multimedia communication	1. Siswa dapat mendefinisikan pengertian multimedia 2. Siswa dapat merinci multimedia content production 3. Siswa dapat merinci multimedia communication	Tes tertulis	1. Jelaskan definisi multimedia 2. Sebutkan minimal 4 media yang digunakan dalam Multimedia content production! 3. Sebutkan minimal 4 media yang digunakan dalam Multimedia content production!
4.1 Menyajikan data hasil pengamatan terhadap berbagai	4.1.1 Mengamati dan mendiskusikan penggunaan multimedia dalam kehidupan sehari-hari	4. Siswa dapat menyebutkan berbagai penggunaan multimedia dalam bkehidupan sehari-hari	Tes Tertulis	4. Sebutkan dan jelaskan manfaat multimedia di berbagai bidang (minimal 3 bidang)!



media dalam kehidupan sehari-hari				
-----------------------------------	--	--	--	--

b. Opsi Kunci Jawaban

<div><div>1. Multimedia dapat diartikan sebagai penggunaan berbagai media yang berbeda untuk membawa atau menyampaikan informasi dalam bentuk teks, grafik, animasi, audio, video, dan gabungan dari beberapa komponen</div><div>2. Media teks, Media Audio, Media Video, Media Animasi</div><div>3. TV, Radio, Film, Cetak, Musik, Game</div><div><div>4. Bidang industri Otomotif</div><div>Mobil-mobil di buat dari kerangka body, mesin, peralatan elektronik di pabrik dengan bantuan robot yang dikendalikan oleh komputer dengan leih akurat. Dengan bantuan komputer pabrik-pabrik otomotif bisa memproduksi mobil dalam jumlah ratusan perbulan, yang tidak mungkin dikerjakan secara manual dengan tenaga manusia.</div><div><div>Bidang Jasa Konstruksi</div><div>Dengan komputer para Insiyur dan Arsitek mendesain gambar konstruksi dengan pemodelan dan perhitungan yang akurat, cepat dan tepat. Gambar kontruksi didesain menggunakan program CAD, sedangkan untuk perhitungan analisis dan penganalisa kekuatan menggunakan program SAP2000 atau STAD III yang dioperasikan dengan bantuan komputer.</div><div><div>Bidang Jasa Percetakan</div><div>Percetakan koran, majalah , buku-buku, semua dikerjakan dengan mesin yang di operasikan oleh komputer sehingga dalam waktu singkat bisa mencetak buku atau majalah atau koran dalam jumlah ratusan bahkan jutaan exemplar, bisa menghemat waktu dan biaya, seandainya dikerjakan dengan manual oleh manusia, butuh berapa ribu orang untuk mengetik di kertas koran dan perlu berapa lama untuk menyelesaikan, keburu berita menjadi basi dantidak up-to date lagi.</div></div></div></div></div>
--

c. Instrumen dan Rubrik Penilaian

No.	Nama Siswa/Kelompok	Skor setiap nomor soal				Nilai
		No. 1	No. 2	No. 3	No. 4	
1	Ajeng Rahmawati					
2	Anissa Nur Ain					
3	Ariyanto Setya Wibowo					
4	Azizah Ayu Aprilia					
5	Christofora Kartika Niken Kalpitasari					
6	Dani Febriani					
7	Dewangga Putra Mikola					
8	Dimas Pratama Putra Anggoro					
9	Dyah Ayu Cahyarini					



No.	Nama Siswa/Kelompok	Skor setiap nomor soal				Nilai
		No. 1	No. 2	No. 3	No. 4	
10	Eva Nafisatus Salsabila					
11	Fanni Verdianto					
12	Fathurrochman Eka Arifianto					
13	Febry Karuniawan Dwisaputra					
14	Hasna Rifdah Khairunnisa					
15	Isti Rahayu					
16	Jhon Peter Dwi Gusman					
17	Marcelinus Prabandaru Dewantoro					
18	Maria Aegypti Nadia Damarsasi					
19	Marvina Nabyla Ayu Basunando					
20	Muhammad Mughni Amal Al Husna					
21	Novita Ayu Lestari					
22	Pramodya Talla					
23	Ratna Triyani					
24	Rayhan Naufal					
25	Rizki Arbaani					
26	Salma Silvia Febiola					
27	Satriyo Pinandito					
28	Septian Rifqi Nursandy					
29	Shafira Lupita Kusuma Putri					
30	Wachid Suryo Negoro					
31	Yuliyanto Prasetyawan					

- Perolehan skor peserta didik untuk setiap nomor soal, sebagai berikut:
- Rubrik nilai pengetahuan etimologi multimedia
- Indikator penilaian pengetahuan
- a. Jelaskan pengertian multimedia secara terminologi.
 - 1) Jika menjawab pengertian multi dan media dengan benar dan lengkap skor 4
 - 2) Jika menjawab pengeritan multi dan media dengan benar skor 3
 - 3) Jika menjawab salah satu pengertian multi atau media dengan benar skor 2
 - 4) Jika mencoba menjawab pengertian multimedia kurang tepat skor1
 - 5) Sebutkan minimal 4 media yang digunakan dalam Multimedia content production!
 - b. Sebutkan minimal 4 media yang digunakan dalam Multimedia content production!
 - 1) Jika menjawab 4 atau lebih media dengan benar skor 4
 - 2) Jika menjawab 3 media dengan benar skor 3
 - 3) Jika menjawab 2 media dengan benar skor 2
 - 4) Jika menjawab 1 mdia dengan benar skor1
 - c. Sebutkan minimal 4 media yang digunakan dalam Multimedia content production!
 - 1) Jika menjawab 4 media dengan benar skor 4
 - 2) Jika menjawab 3 media dengan benar skor 3



- 3) Jika menjawab 2 media dengan benar skor 2

4) Jika menjawab 1 media dengan benar skor 1
- d. Sebutkan manfaat multimedia diberbagai bidang (minimal 3 bidang)
- 1) Jika menjawab dengan lengkap manfaat multimedia di 3 bidang dengan benar skor 4

2) Jika menjawab dengan lengkap manfaat multimedia di 2 bidang dengan benar skor 3

3) Jika menjawab dengan lengkap manfaat multimedia di 1 bidang dengan benar skor 2

4) Jika mencoba menjawab manfaat multimedia skor 1

Pada contoh soal di atas direncanakan ada 4 soal maka skor maksimal adalah $4 \times 4 = 16$.

Rumus pengolahan Nilai adalah
$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 4 = \text{---}$$

3. Penilaian Ranah Keterampilan

Instrumen dan Rubrik Penilaian Keterampilan

No.	Nama Siswa/Kelompok	Menggunakan software pengolah multimedia				Nilai
		1	2	3	4	
1.	Ajeng Rahmawati					
2.	Anissa Nur Ain					
3.	Ariyanto Setya Wibowo					
4	Azizah Ayu Aprilia					
5	Christofora Kartika Niken Kalpitasari					
6	Dani Febriani					
7	Dewangga Putra Mikola					
8	Dimas Pratama Putra Anggoro					
9	Dyah Ayu Cahyarini					
10	Eva Nafisatus Salsabila					
11	Fanni Verdianto					
12	Fathurrochman Eka Arifianto					
13	Febry Karuniawan Dwisaputra					
14	Hasna Rifdah Khairunnisa					
15	Isti Rahayu					
16	Jhon Peter Dwi Gusman					
17	Marcelinus Prabandaru Dewantoro					
18	Maria Aegypti Nadia Damarsasi					
19	Marvina Nabyla Ayu Basunando					
20	Muhammad Mughni Amal Al Husna					
21	Novita Ayu Lestari					
22	Pramodya Talla					



No.	Nama Siswa/Kelompok	Menggunakan software pengolah multimedia				Nilai
		1	2	3	4	
23	Ratna Triyani					
24	Rayhan Naufal					
25	Rizki Arbaani					
26	Salma Silvia Febiola					
27	Satriyo Pinandito					
28	Septian Rifqi Nursandy					
29	Shafira Lupita Kusuma Putri					
30	Wachid Suryo Negoro					
31	Yuliyanto Prasetyawan					

Rubrik Penilaian:

Peserta didik mendapat skor:

- 4 = jika empat indikator dilakukan.
- 3 = jika tiga indikator dilakukan.
- 2 = jika dua indikator dilakukan.
- 1 = jika satu indikator dilakukan.

Indikator penilaian keterampilan

Indikator penilaian keterampilan

- a. Mampu menggunakan software pengolah multimedia
 - 1) Menggunakan softrare pengolah text
 - 2) Menggunakan software pengolah image
 - 3) Menggunakan software pengolah video
 - 4) Mengunakan software pengolah animasi

Pengolahan Nilai KD- Keterampilan

Aspek/Indikator	Tes ke	Skor	Keterangan
Menerapkan pengetahuan operasional software multimedia	1	3	tuntas
	2	4	Tuntas
Nilai KD – Keterampilan ditentukan berdasarkan skor rerata optimum (nilai tertinggi) dari aspek (Indikator pencapaian kompetensi) yang dinilai		(4+3)/2=3,5	B+

Verifikasi,
Guru Pembimbing,

Yogyakarta, Agustus 2015
Mahasiswa PPL UNY,

Radiyanto, S.Pd.
NIP. 19680704 19512 1 001

Arde Candra Pamungkas
NIM. 12520244051